HARVEST of SOULS™
STADT DER VERFLUCHTEN SEELEN
SIERRA®

HARVEST of SOULS™

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG 2

SYSTEMANFORDERUNGEN 3

SPIELANLEITUNG 5

- **Menüleiste** 5
- **Tastaturkürzel** 14
- **Strategische Tips** 15

DIE RÄTSEL 18

SONGTEXTE 21

MITWIRKENDE 25

EINLEITUNG

Willkommen bei *Harvest of Souls* — Stadt der verfluchten Seelen, dem zweiten Spiel aus der Shivers-Serie. Wir hoffen, es gefällt Ihnen hier in dieser gemütlichen kleinen Stadt, denn Sie können Cyclone erst wieder verlassen, wenn Sie Ihre Freunde gerettet haben (von Ihrer eigenen Haut einmal ganz abgesehen). Schauen Sie sich ruhig um, und keine Panik, wenn Sie mal festhängen — an einer anderen Stelle gibt es bestimmt noch eine Menge zu tun!

Wir haben ein paar neue Features eingebaut, die Ihren Spielspaß hoffentlich noch weiter steigern. In der Menüleiste finden Sie unter anderem einen Karten-Button, mit dessen Hilfe Sie in Cyclone überall hinspringen können. Auch ein Internet-Button befindet sich in dieser Leiste, über den Sie während des Spiels mit Ihren Freunden chatten können. Weitere Features sind z.B. DynamicSound und die Möglichkeit, die Größe des Panoramas zu verändern, den intelligenten Cursor ein- oder auszuschalten, die Scrollgeschwindigkeit zu variieren und die Untertitel ein- oder auszublenden. Von einigen Puzzles können Sie sogar eigene Versionen erstellen und Ihre Freunde damit zur Verzweiflung treiben.

Falls Sie technische Probleme haben, lesen Sie sich bitte die Readme-Datei durch. Sie können aber auch den technischen Kundendienst anrufen. Dessen Nummer finden Sie am Ende dieses Hefts. In der Readme-Datei finden Sie auch die aktuellsten Informationen über dieses Spiel, da dieses Handbuch früher in den Druck geht.

Tja, und jetzt wird es Zeit, das Licht herunterzudrehen und nach Cyclone, Arizona, zu fahren, in eine kleine Stadt, in der Ihnen Hören und Sehen vergehen wird. Aber Vorsicht! Sie sind nämlich sterblich, falls Sie das vergessen haben …

Hinweis: Das Spiel basiert zwar in Anklängen auf der Mythologie der amerikanischen Indianer, ist jedoch in keiner Weise repräsentativ für tatsächliche Rituale und Glaubensrichtungen der Ureinwohner.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

DAMIT *HARVEST OF SOULS — STADT DER VERFLUCHTEN SEELEN* AUF IHREM SYSTEM FUNKTIONIERT, MÜSSEN SIE FOLGENDERMAßEN AUSGESTATTET SEIN:

- 486DX66 oder besser
- Windows 3.1/WIN 95
- 12 MB RAM
- Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk
- SVGA, 640x280, 256 Farben
- Festplatte
- Maus, Tastatur
- Windows-kompatible Soundkarte, DAC wird benötigt
-

FÜR OPTIMALE LEISTUNG EMPFEHLEN WIR FOLGENDES:

- Pentium
- WIN 95
- 16 MB RAM
- Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk
- SVGA, 640x280, 256 Farben
- Festplatte
- Maus, Tastatur
- Windows-kompatible Soundkarte, DAC wird benötigt

INSTALLATION UNTER WINDOWS 3.1

- Falls Sie sich am DOS-Prompt befinden, starten Sie Windows.
- Öffnen Sie im Programm-Manager das Menü DATEI, und wählen Sie die Option AUSFÜHREN.
- Wenn das Dialogfenster von AUSFÜHREN erscheint, geben Sie erst den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein, dann ":\SETUP" und schließen mit einem Druck auf die ENTER-Taste ab. Heißt Ihr CD-ROM-Laufwerk z.B. D, geben Sie folgendes ein: D:\SETUP<ENTER>.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

■ Um das Spiel unter Windows 3.1 zu starten, klicken Sie im Programm-Manager zunächst doppelt auf die Programmgruppe SIERRA und dann ebenfalls doppelt auf das Shivers-Icon.

Installation unter Windows 95

■ Starten Sie Ihr Computersystem so, daß Windows 95 gestartet wird.

■ Legen Sie die CD *Harvest of Souls* — Stadt der verfluchten Seelen in Ihren Computer.

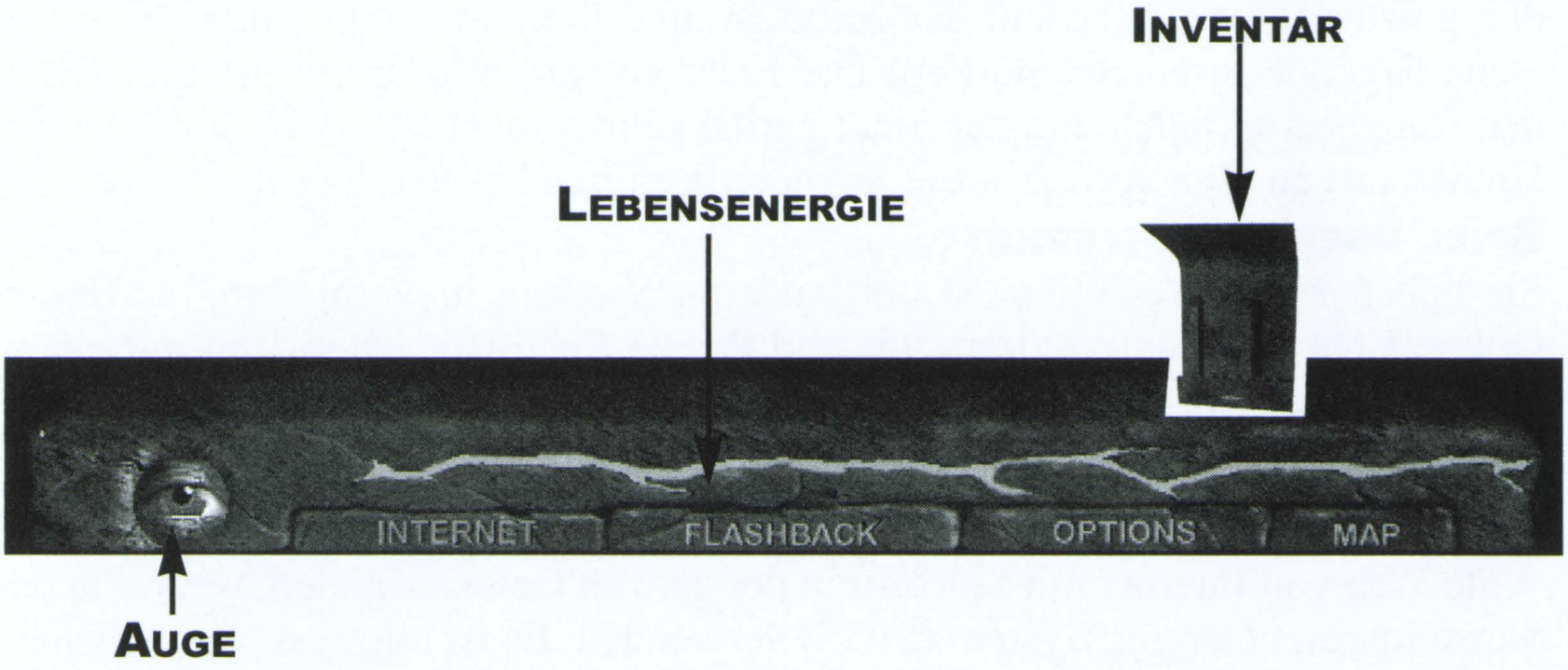
■ Die Autostart-Sequenz sollte Sie nun fragen, ob Sie Shivers installieren möchten. Wählen Sie die Install-Option, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

■ Falls AutoPlay nicht aktiviert ist:

1. Starten Sie Ihr Computersystem so, daß Windows® 95 gestartet wird.
2. Legen Sie Ihre Sierra-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Im START-Menü wählen Sie AUSFÜHREN.
4. Im AUSFÜHREN-Fenster wählen Sie die Option DURCHSUCHEN oder geben D:\SETUP ein. Klicken Sie auf OK. Wir gehen hier davon aus, daß der Name Ihres CD-ROM-Laufwerks D ist. Geben Sie daher bitte den entsprechenden Buchstaben ein.
5. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um *Harvest of Souls* — Stadt der verfluchten Seelen auf Ihrer Festplatte zu installieren.

■ Um das Spiel unter Windows 95 zu starten, legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wählen die Option SPIELEN, wenn AutoPlay erscheint.

MENÜLEISTE



LEBENSENERGIE

Ihre Lebensenergie ist der neongrüne Streifen in der Mitte der Menüleiste. Er nimmt ab, wenn Sie einen Gebetsstab mit sich herumtragen oder angegriffen werden. Auch wenn Darkcloud etwas tut, das Ihr Leben bedroht, verlieren Sie Lebensenergie. Sie gewinnen Lebensenergie, wenn Sie einen Gebetsstab an die richtige Stelle der Kiva lagen. Außerdem gibt es bestimmte Orte, an denen Sie Lebensenergie finden und wieder auffüllen können. Sie wissen nicht, wie Lebensenergie aussieht?

RÜCKBLENDE

Wenn Sie etwas, das Sie gefunden haben, betrachten möchten, klicken Sie den «Rückblende»-Button an und wählen dort das Gewünschte aus. Sie können nur solche Dinge betrachten, die Sie bereits einmal gesehen haben. Um zum Spiel zurückzukehren, klicken Sie auf «Spielen».

Karte

Benutzen Sie die Karte, um von Ort zu Ort zu springen. Klicken Sie dazu einfach den gewünschten Zielort auf der Karte an, und Sie werden an eine ganz in der Nähe liegende Straße teleportiert. Die Karte ist sehr nützlich, wenn Sie sich in den Canyons befinden und zur Stadt zurückkehren möchten. Aber Vorsicht: Sie können nur an Orte springen, die Sie bereits einmal besucht haben.

Spiel über das Internet

Sie haben zwei Möglichkeiten, mit anderen Spielern in Verbindung zu treten: Online-Chat (nur für Windows 95) und Puzzle-Spiel (für jedermann mit einem E-Mail-Anschluß).

a) Online-chat (nur für Windows 95)

Sie können *Harvest of Souls* — Stadt der verfluchten Seelen über das World Wide Web von Internet mit Spielern in der ganzen Galaxis spielen, wenn Sie das Sierra Internet Gaming System (SIGS) verwenden. Es ist uns egal, von welchem Planeten diese Spieler kommen, sie müssen lediglich eine funktionierende Internet PPP-Verbindung haben, die WinSock32 unterstützt. Falls Sie nicht sicher sind, ob Ihre Verbindung diese Voraussetzungen erfüllt, setzen Sie sich mit Ihrem Internet-Provider in Verbindung. Er kann Ihnen die nötigen Details mitteilen.

– So wird SIGS installiert

SIGS-Treiber sollten normalerweise bei der Installation dieses Produkts mit installiert worden sein. Falls das nicht geschah, ist das auch kein Problem. Installieren Sie das Produkt einfach noch einmal.

– So bauen Sie eine Verbindung zu SIGS auf

1. SIGS sollte mit jedem Internet-Service-Provider zusammenarbeiten, der echten 32-bit-Zugang bietet. Aus diesem Grund funktioniert SIGS nicht mit America On-Line, Prodigy, WOW und einigen anderen. Sorry, das Leben ist hart, aber ungerecht.

2. Klicken Sie den Internet-Button in der Menüleiste an.

3. Ihr System wird, falls nötig, eine Internet-Verbindung herstellen und sich in die SIGS-Server einklinken. SIGS selbst ist kostenlos. (Ihre Kosten für die Internet-Verbindungszeit mit SIGS sind je nach Internet-Provider unterschiedlich hoch.) Falls Sie zum ersten Mal mit SIGS verbunden sind, wählen Sie NEUES MITGLIED. Sie werden dann gebeten, Ihren Namen einzugeben, desweiteren ein Paßwort und andere Informationen, die für Sie persönlich wichtig sind. Befehlen Sie SIGS, sich Ihren Benutzernamen und das Paßwort zu merken, indem Sie die Option «Paßwort speichern» anklicken, oder schreiben Sie beides irgendwo auf, wo Sie es bestimmt wiederfinden werden (glauben Sie mir, zu diesem Punkt haben wir schon jede Menge Anrufe erhalten).

– In einen Chat-Room (Gruppe) einsteigen oder eine Gruppe erstellen

1. Wenn Sie in eine Gruppe einsteigen, dann betreten Sie einen «Chat Room». Hier treffen und unterhalten Sie sich mit anderen, die **Stadt der verfluchten** Seelen vielleicht mit Ihnen zusammen spielen möchten .

2. Es gibt Chat-Räume, die bereits existieren, Sie können aber auch einen eigenen Raum kreieren, wenn Sie das möchten.

– In ein Spiel einsteigen oder ein Spiel starten

1. Nachdem Sie sich in SIGS eingeloggt haben, erscheint der Bildschirm mit den Spielzimmern, den «Gaming Rooms». Hier können Sie den Raum betreten, in dem ein Spiel nach Ihrem Geschmack stattfindet, oder mit «Create a Room» einen neuen Raum kreieren, wenn Sie allein oder zusammen mit Ihren Freunden etwas Eigenes auf die Beine stellen möchten. Mit Hilfe des «Chat Window» von SIGS können Sie sich über Spiele informieren, die gerade starten. Falls noch niemand ein Spiel begonnen hat, können Sie selbst ein Spiel starten und andere einladen, darin mitzuspielen. Ein guter Tip ist, Ihr Spiel nach dem Raum zu benennen, in dem Sie sich gerade befinden, z.B. «Milchkaffee», wenn Sie im

Cyclone Café sind. Sie fungieren dann als Spielleiter (Game Master). Der Start eines neuen Spiels bedeutet dabei nicht einen kompletten Neustart von Stadt der verfluchten Seelen, statt dessen wird eine Spiel-Session gestartet, in der Sie sich während des Spielens mit anderen Gamern unterhalten können.

2. Wenn Sie ein Spiel sehen, in das Sie einsteigen möchten, klicken Sie es einfach an. Dann noch ein weiterer Klick auf «Join Game» (In Spiel einsteigen), und nun muß nur noch der Spielleiter dieses Spiels entscheiden, ob Sie mitmachen dürfen oder nicht.

3. Der Spielleiter klickt auf «Start Game» (Spiel starten), damit die Action losgehen kann.

4. Der SIGS-Bildschirm für die Spielzimmer verschwindet nun. Wenn Sie sich mit Ihren Mitspielern unterhalten möchten, drücken Sie auf ENTER. Auf dem Bildschirm erscheint das Wort «Chat» (Plaudern). Tippen Sie Ihre Nachricht ein, und drücken Sie dann auf ENTER, damit Ihre Kommentare übernommen werden. Vergessen Sie dabei bitte nicht Ihre Kinderstube.

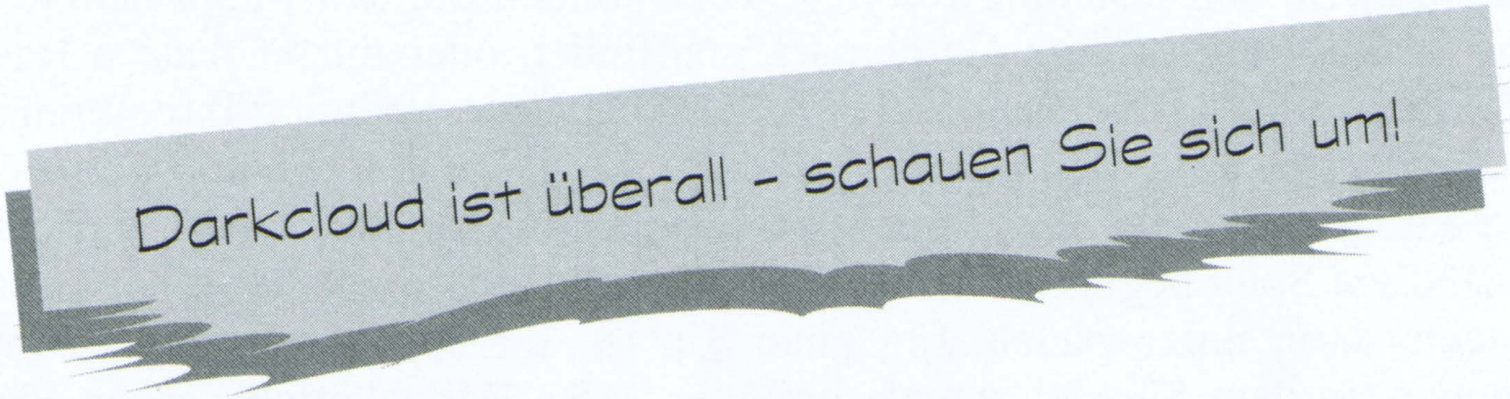
– *So verlassen Sie SIGS*

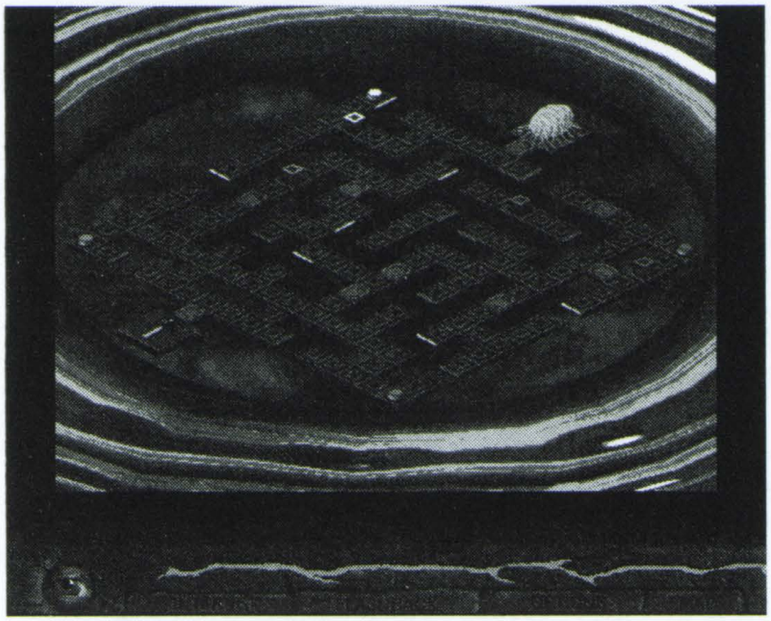
1. Um SIGS zu verlassen, wählen Sie in der Menüleiste «Internet» an.

2. Verlassen Sie das Dateimenü.

– *Hilfestellung bei SIGS*

Benutzen Sie die Online-Hilfe innerhalb von SIGS, wenn Sie Fragen haben.





b) *So erstellen Sie ein Puzzle*

Rätsel, die Sie im Spiel finden, können Sie umbauen und per E-Mail Ihren Freunden schicken, damit diese sich daran versuchen können. Hier sehen Sie nun, wie Sie Ihr eigenes Spinnen-Puzzle erstellen — das ist das Puzzle im Waschbecken von Ivans Friseursalon. In der Readme-Datei finden Sie Informationen über andere Puzzles, die Sie editieren können.

1. Spinnen-Puzzle

Erstellen Sie durch Kombination der folgenden Elemente eine Textdatei (in Word, Notebook etc.), die 15 Zeichen breit und 16 Zeilen lang ist:

X	Land	2	blaues Tor	7	roter Knopf
A	blaue Brücke	3	rotes Tor	8	gelber Knopf
B	rote Brücke	4	gelbes Tor	Leertaste (oder ein beliebiges anderes Zeichen)	Wasser
C	gelbe Brücke	5	grüner Knopf		
1	grünes Tor	6	blauer Knopf		

2. Wenn Sie eine eigene Version des Rätsel erstellen, müssen Sie bestimmte Regeln beachten, sonst erhalten Sie automatisch das Spinnen-Puzzle, das im Spiel enthalten ist.

■ Sie müssen mindestens 40 Wasser-Zeichen haben.
— Start und Ende sind immer an derselben Stelle (Anfang und Ende der 7. Zeile). Das macht das Spiel automatisch.

■ Sie können immer nur ein Tor von jeder Farbe verwenden.

■ Bei den Knöpfen können Sie pro Farbe so viele benutzen, wie Ihnen Spaß

macht. Der Knopf läßt die/das damit verbundene(n) Tor(e) runtergehen.

■ Bei Überquerung einer blauen Brücke werden immer alle roten Brücken aktiviert, jede rote Brücke aktiviert die gelben Brücken und jede gelbe die blauen Brücken.

■ Als Start und Ende dient immer eine blaue Brücke. Das macht das Spiel automatisch.

Wenn Sie der Datei einen Namen geben, muß dieser immer mit «SPI» anfangen. Vergewissern Sie sich, daß Sie eine «TXT»-Datei erstellen. Ihre Datei könnte z.B. «SPINNE2.TXT» heißen. Denken Sie daran, daß ein Dateiname unter Win 3.1 nicht mehr als 8 Zeichen haben darf.

3. Wenn Sie Ihr Puzzle fertig haben und es ins Spiel integrieren möchten, kopieren Sie die Datei in dasselbe Verzeichnis wie das auszuführende Spiel. Die Dateien werden in zufälliger Reihenfolge eingelesen, wenn Sie in Ihrem Verzeichnis (das Verzeichnis mit der .EXE-Datei des Spiels) mehr als eine Puzzle-Option aufgelistet haben. Welche Textdatei in das Spiel importiert wird, können Sie sehen, wenn Sie die Option «Untertitel» aktiviert haben. Viel Glück!

Bitte beachten Sie: Wenn Sie in Stadt der verfluchten Seelen ein Benutzer-verfaßtes Puzzle lösen, hat dies keinen Einfluß auf Ihre Punktzahl.

Völlig verwirrt? Hier ist ein Beispiel:

XXXXBXXXXCXXXA6

X0C00000000000X

X0X00000000000X

X0XXAX1XXCXXXBX

X0X000X0000X00X

X0X000X0000XXAX

X0X000X0000000X

XXX0001XXBXXXCX

X0X00000000000X
X0B00000000000X
X0X000XXXCXXXAX
X0X000X0000X00X
X0XXAX2XXAXXXBX
X0X00000000000X
X0C00000000000X
XXXXBXXXXCXXXA5

Inventar

In Ihrem Inventar können Sie bis zu zwölf Gegenstände gleichzeitig mit sich herumtragen.

So sehen Sie sich Ihr Inventar an

Wenn Sie einen Gegenstand aus Ihrem Inventar betrachten möchten, klicken Sie ihn an, und der Cursor nimmt dessen Gestalt an. Klicken Sie damit das Auge an, um den Gegenstand näher zu betrachten. Soll das Objekt wieder zurück ins Inventar wandern, klicken Sie nochmals auf das Auge oder einfach außerhalb der Abbildung des Objekts.

So benutzen Sie Ihr Inventar

Wählen Sie in der Menüleiste einen Gegenstand aus dem Inventar aus. Der Cursor nimmt dessen Gestalt an. Klicken Sie damit auf den Bildschirm. Falls das Objekt nicht benutzt werden kann, passiert garnichts. Wurde der Gegenstand allerdings benutzt, verschwindet er aus Ihrem Inventar — falls Sie ihn später im Spiel nicht noch einmal brauchen sollten. Keine Angst, Sie werden nicht bestraft, wenn Sie Objekte aus Ihrem Inventar an «nutzlosen» Stellen einsetzen, also nur keine Hemmungen …

So kombinieren Sie Gegenstände im Inventar

Während die Nahaufnahme eines Inventar-Objekts sichtbar ist, klicken Sie auf einen zweiten Gegenstand im Inventar. Klicken Sie dann damit entweder auf die Großaufnahme des ersten Gegenstandes oder auf das Auge. Falls die beiden Objekte nicht miteinander kombiniert werden können, verschwindet das zweite Objekt wieder an seinen Platz in der Menüleiste. Falls eine Kombination möglich ist, läuft diese vor Ihren Augen ab.

Auge

Wählen Sie auf der Menüleiste einen Gegenstand des Inventars an. Klicken Sie damit auf das Auge, um das Objekt zu betrachten. Soll das Objekt wieder zurück ins Inventar wandern, klicken Sie nochmals auf das Auge oder einfach außerhalb der Abbildung des Objekts.

Optionen

1. Konfiguration

a) Intelligenter Cursor — das bedeutet, daß Ihr Mauszeiger seine Farbe verändert, wenn er auf etwas trifft, das Sie näher untersuchen sollten. Grün besagt, daß hier etwas Anklickbares ist. Rot bedeutet, daß Sie warten sollten (es wird eine heiße Grafik oder ein cooler Sound geladen).

b) Schwenktempo — heute schon viel Koffein intus? Sie können das Schwenktempo der Grafik erhöhen (und Ihrem Koffeinspiegel anpassen), indem Sie den Schieberegler verschieben, um die Anzahl der Frames (Einzelbilder) pro Sekunde heraufzusetzen. Dadurch bewegt sich Ihr Panoramaschwenk schneller.

c) Schwenk- oder Fenstergröße — falls Sie eine langsame Maschine besitzen, können Sie mit dieser Option das Bildschirmfenster verkleinern und so den Panoramaschwenk schneller machen. Dieses Feature hat keine Auswirkungen auf Bilder in der Nahaufnahme.

d) Sound — falls der Sound hakt oder springt, verschieben Sie den Regler

(damit verändern Sie die Größe des Sound-Puffers) und starten dann erneut das Spiel. Eine Verbesserung beim Sound zeigt sich erst, nachdem Sie das Spiel neu gestartet haben.

e) Untertitel — diese Option wurde speziell für Spieler mit Hörproblemen entwickelt und läßt parallel zur Audio-Ausgabe am unteren Bildschirmrand den entsprechenden Text erscheinen.

f) Aktuelles Puzzle lösen — diese Option können Sie aktivieren, wenn Sie sich bei einem Denkrätsel völlig verfranzen und alle Hoffnung aufgegeben haben, das Puzzle jemals zu lösen. Sie müssen das Puzzle in der Nahaufnahme sehen, bevor Sie diesen Button benutzen können.

g) Vollbild/Kleines Bild — dieses Feature springt normalerweise in den Vollbild-Modus, sobald ein Film abgespielt wird. Sollten Sie allerdings einen langsameren Computer besitzen, empfehlen wir, die Filme mit kleinem Bild abzuspielen, um sie in besserer Qualität zu genießen.

2. Altes Spiel laden

Mit diesem Button erhalten Sie Zugriff auf Ihre gespeicherten Spiele. Sie können jedes Ihrer gespeicherten Spiele auswählen und steigen dann an der Stelle wieder ein, an der Sie dieses Spiel zuletzt gespeichert haben. Sie können von hier aus auch Spiele wieder löschen.

3. Spiel speichern

Benutzen Sie diesen Button, um Ihr aktuelles Spiel zu speichern, wenn Sie gleich etwas schrecklich Gefährliches versuchen möchten. Wenn Ihre Lebensenergie sehr niedrig ist, sollten Sie speichern. Falls Sie dann in die ewigen Jagdgründe eingehen sollten, können Sie an den Punkt des Spiels zurückkehren, an dem Sie es zuletzt gespeichert hatten. Probieren Sie verschiedene Strategien aus, indem Sie Ihre Spiele unter verschiedenen Namen abspeichern und dann zu der Version zurückkehren, die Ihnen am meisten zusagt.

Tastaturkürzel

F2

Mit der F2-Taste verändern Sie die Bildschirmauflösung. Wenn der Bildschwenk in einer Panoramaszene zu langsam läuft, benutzen Sie die F2-Taste, um in eine geringere Auflösung umzuschalten. Insgesamt können Sie die Taste viermal drücken, da vier verschiedene Auflösungen zur Wahl stehen. Sobald Sie an der kleinsten Auflösung angelangt sind, bringt Sie ein weiterer Druck auf F2 wieder zur größten Auflösung zurück.

F3

Mit der F3-Taste schalten Sie die Untertitel-Option ein und aktivieren so den Text am unteren Bildschirmrand, der zum gleichzeitig ablaufenden Audio-Material gehört. Ein weiterer Druck schaltet die Untertitel wieder aus.

F4

Mit F4 schalten Sie den «intelligenten» Cursor aus. Ein «intelligenter» Cursor verfärbt sich grün, wenn etwas angeklickt werden kann. Mit einem weiteren Druck auf F4 schalten Sie die Option wieder ein.

F5

Mit der F5-Taste verringern Sie die Größe des Filmfensters. Wenn Sie mit der Leistung Ihres Computers nicht zufrieden sind, während ein Film läuft, schaltet ein Druck auf F5 die Darstellung des Films auf halbe Größe zurück. Das sollte den Genuß erheblich erhöhen. Mit einem weiteren Druck auf F5 kehren Sie zur Originalgröße zurück.

Strg-S

Schnellspeicherung — damit speichern Sie das Spiel unter dem aktuellen Namen.

STRATEGISCHE TIPS

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels besteht darin, Ihre Freunde zu finden, ohne dabei von dem Wesen getötet zu werden, das Sie verfolgt. Zu diesem Zweck müssen Sie die zwölf Gebetsstäbe zur Kiva bringen und sie dort auf dem Altar korrekt anordnen. Beeilen Sie sich, wenn Sie mit den Gebetsstäben zur Kiva unterwegs sind, denn sie saugen Ihnen Ihre Lebensenergie ab, solange Sie sie mit sich herumtragen.

So bewegen Sie sich im Spiel

Cursor - Bewegen Sie den Cursor in eine beliebige Richtung, um sich von Ihrem Standort aus einen Überblick zu verschaffen — nach oben zur Decke, nach unten auf den Fußboden, nach links und rechts.

(Graphic) Mit diesem Pfeil bewegen Sie sich in ein weiteres Panoramabild weiter oder gelangen in eine Nahansicht.

(Graphic) Mit diesem Pfeil verlassen Sie eine Nahansicht wieder.

Mit Hilfe der Maus oder der Pfeiltasten bewegen Sie sich durch ein Bild. Eine weitere Möglichkeit, die vor allem Linkshänder lieben, ist die Verwendung folgender Tasten:

Buchstabe	Richtung
A	links
S	abwärts
D	rechts
W	aufwärts

Der intelligente Cursor

Ihr Cursor verändert seine Farbe, um Ihnen mitzuteilen, daß Sie an dieser Stelle vielleicht etwas intensiver nachschauen sollten. Ein Farbwechsel nach Grün bedeutet, daß Sie hier etwas anklicken können. Ein Farbwechsel nach Rot besagt, daß Sie warten sollen (weil eine echt tolle Grafik oder ein cooler Sound geladen wird). Sie können den intelligenten Cursor ein- und ausschalten, indem Sie auf Konfiguration unter dem Optionen-Button der Menüleiste klicken.

Gebetsstab-Cursor

Ihr Cursor verwandelt sich in einen Gebetsstab, sobald Sie einen solchen aufnehmen. Aber Achtung: Solange Sie den Gebetsstab in der Hand halten, verlieren Sie ständig an Lebensenergie.

Kampf gegen die Petroglyphen

Sie müssen Mut beweisen. Die Petroglyphen des Canyons greifen an, sobald Sie sich ihnen nähern. Ihre einzige Verteidigung besteht darin, schnell zu verschwinden, allerdings gibt es dabei einen Haken. Sie müssen den Petroglyphen finden, der die Macht Ihres Bahos (Gebetsstabs) «erweckt», damit Sie mit Ihrer Aufgabe weiterkommen, aber das geht nun einmal nur im Canyon. Sie können als letzten Ausweg die Karte benutzen, den Petroglyphen jedoch bewußt die ganze Zeit aus dem Weg gehen — das ist nicht möglich.

Punkte

Je neugieriger Sie sind, desto besser. Je mehr dunkle Ecken Sie durchsuchen, je mehr Schubladen Sie öffnen, je mehr gewundenen Pfaden Sie folgen, desto höher Ihre Punktzahl. Aber Achtung: Sie erhalten keine Extrapunkte, weil Sie sich irgendetwas immer wieder ansehen oder weil Sie ein und dasselbe Puzzle immer wieder lösen. Sie verlieren Punkte und Lebensenergie, wenn Sie angegriffen werden oder in eine lebensbedrohende Situation geraten. Sie wissen

nie, wer oder was Sie möglicherweise angreift, also Vorsicht, denn sonst ... Desweiteren verlieren Sie Punkte, wenn Sie den Button «Puzzle lösen» benutzen.

Auf der anderen Seite erhalten Sie Punkte und zusätzliche Lebensenergie, wenn Sie einen Gebetsstab an seinen richtigen Platz in der Kiva legen. Außerdem gibt es bestimmte Orte, an denen Sie Lebensenergie finden und aufstocken können. Ihre Punkte finden Sie im Optionen-Menü.

Tod

Speichern Sie häufig, wenn Ihre Lebensenergie zur Neige geht. Wenn Sie dann Ihr Leben tatsächlich aushauchen, können Sie an die Stelle des Spiels zurückkehren, an der Sie zuletzt gespeichert haben. Wenn Sie keine Lebensenergie mehr haben, sind Sie tot. Punkt. Ende der Geschichte.

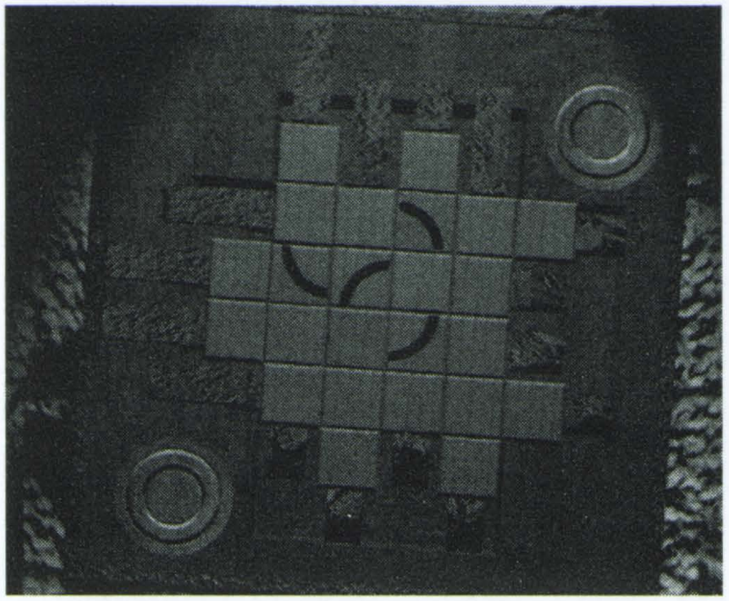
So gewinnen Sie das Spiel

Das Spiel hat drei verschiedene Enden und viele gewundene Pfade, über die Sie dorthin gelangen. Auch wenn Sie vielleicht gewonnen haben, es gibt möglicherweise noch einen besseren Weg. Vergleichen Sie Ihr Endergebnis doch einmal mit dem anderer Spieler, indem Sie unserer Web-Site einen Besuch abstatten. Die Adresse: www.sierra.com/games/shivers2.

Wenn Sie gewonnen haben ...

Herzlichen Glückwunsch! Wenn Sie das Ende des Spiels erreicht und gewonnen haben, stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung: «Verlassen», «Neues Spiel starten» oder «Erforschen». Mit der Option «Erforschen» können Sie sich umsehen, ohne angegriffen zu werden. Das ist Ihre Chance, die tollen Sachen näher zu betrachten, denen Sie zuvor vielleicht lieber aus dem Weg gegangen sind. Für einige von Ihnen (wir sind ja nett und werden Sie trotzdem nicht als Feigling titulieren) ist das der schönste Teil des Spiels. Immer

vorausgesetzt, daß Sie es überhaupt bis hierher schaffen …



PUZZLES

Tür-Puzzle, mit dem Sie in die Bäckerei gelangen

Die Aufgabe besteht darin, das Symbol herzustellen, das in den vier Ecken des Puzzles zu finden ist. Mit einem Klick auf die Räder verschieben Sie die Teile.

Tür-Puzzle, mit dem Sie in Ivans Barbershop gelangen

Die Aufgabe besteht darin, das Symbol herzustellen, das in den vier Ecken des Puzzles zu finden ist. Mit einem Klick auf die Räder verschieben Sie die Teile.

Tür-Puzzle, mit dem Sie in die Bank Safari Savings & Loan gelangen

Die Aufgabe besteht darin, die korrekten Summen in der Mitte des Puzzles erscheinen zu lassen.

Tür-Puzzle, mit dem Sie Max' Höhle betreten

Die Aufgabe besteht darin, die Stäbe in die richtige Reihenfolge zu bringen. Klicken Sie einen Stab an, um ihn umzudrehen, und ziehen Sie einen Stab über einen anderen, um ihn auszutauschen.

Kachina-Puzzle im Kühlschrank von Phil's Market

Die Aufgabe besteht darin, das Ei in das Loch rechts zu bugsieren.

Kachina-Puzzle im Büro des Sheriffs

Die Aufgabe besteht darin, sich zu merken, wo die einzelnen Spielkarten liegen.

Gefängnistür-Puzzle

Die Aufgabe besteht darin, die Symbole auf dem Schloß in eine bestimmte Reihenfolge zu bringen.

Kachina-Puzzle im Büro der Cyclone Community Church

Die Aufgabe besteht darin, die Kugeln in einer bestimmten Zahlenfolge anzuordnen.

Kachina-Puzzle im Ofen der Bäckerei von Cyclone

Die Aufgabe besteht darin, fünf Stapel mit jeweils zwei Donuts in fünf Zügen zu bilden. Bei jedem Zug müssen Sie über zwei Donuts springen,

Spinnen-Puzzle im Waschbecken von Ivans Barbershop

Die Aufgabe besteht darin, die Spinne zu ihren Eiern zu bringen. Mit einem Klick vor die Spinne bewegen Sie diese.

Kachina-Bildrätsel in der Bank

Die Aufgabe besteht darin, die Teile von der linken Seite des Bilderrahmens so auf die rechte Seite zu verschieben, daß sie die richtige Seite des Bildes zeigen.

Kistenrätsel im Tanzsaal

Die Aufgabe besteht darin, die Blöcke so anzuordnen, daß sie auf der am Boden der Kiste angezeichneten Fläche einen Würfel von 3x3x3 bilden.

Mausoleum-Puzzle

Die Aufgabe besteht darin, die Teile

so anzuordenen, daß sie ein bestimmtes Muster bilden. Mit einem Klick auf die

Teile drehen Sie diese. Ziehen Sie ein Teil über ein anderes, um sie auszutauschen.

Puzzle in Burts Trailer.

Die Aufgabe besteht darin, die Würfel so zu rollen, daß die Kachina, die sich unten auf dem Würfel befindet, schließlich oben ist. Mit einem Klick auf einen Würfel rollen Sie ihn an eine leere Stelle.

Fledermaus-Puzzle in Pearls Keller

Das Problem ist hier, daß die Fledermaus erst jedes kleine Insekt fressen muß, bevor es sich über das schöne saftige Insekt hermachen und wegfliegen kann. Sie versetzen die Fledermaus in Bewegung, indem Sie ein Insekt anklicken, das über eine Linie mit der Stelle verbunden ist, an der sich die Fledermaus befindet.

Minen-Puzzle

Die Aufgabe besteht darin, die Kacheln in der richtigen Reihenfolge zu drücken, damit die Mechanik funktioniert.

Puzzles im Petroglyphen-Canyon

Die Aufgabe besteht darin, die Symbole mit den zur Verfügung stehenden Teilen auszufüllen.

Kiva-Puzzle

Die Aufgabe besteht darin, die schrägen spiegelnden Flächen so zu drehen, daß der magische Strahl in das Auffanggefäß fällt.

SONGTEXTE

Was I even there?

Faucet's running
Lights all on
You don't notice
That I'm gone
Gone the footsteps
And gone the sighs
Gone the smiles
Gone the lies.
Don't you care
That you're alone
When you awaken
Safe at home?
Don't you see
If no one cares
They won't know

When you're not there.
Was I even there?
Did I take up space?
Will you remember who I was
When another takes my place?

Family photos
Gather dust
Favorite trinkets
Start to rust.
Faces fade
Into the past
These memories were
Supposed to last.
Pictures of
A happier time
Before the hate
Before the crime.
Pictures prove
That I was there
So tell me why
Nobody cares?

Warm Place to Hide

Silent bird
Gilded Cage
Scared to voice
Fear and rage
Feathers clipped
Hands are tied
Need a warm place to hide
Need a warm place to hide
Searing words, the pen of flame
Torch the truth, torch the shame
Who's to help or who's to blame
Turn it on, burn the pain

Das Wasser läuft
Das Licht brennt noch
Und keiner merkt
Daß ich weg bin
Weg sind die Schritte
Weg das Seufzen
Weg das Lächeln
Und die Lügen.
Ist es Euch gleich?
Ihr seid jetzt allein
Beim sichern Erwachen
Zuhause.
Versteht ihr nicht
Wenn's keinen kümmert
Merkt niemand
Daß man weg ist.

War ich jemals da?
Hab' ich jemals gelebt?
Erinnert ihr euch
Wenn mich ein and'rer
ersetzt?

Familienfotos
Verstauben
Die liebsten Dinge
Rosten.
Gesichter verschwinden
Im Dunkel der Zeit
Die Erinnerungen
Sollten bleiben.
Bilder
Bilder einer besseren Zeit
Vor dem Haß
Vor dem Verbrechen.
Bilder beweisen
Ich war da
Also sagt mir
Warum keiner sich schert?

Warm Place to Hide
Ein warmes Versteck

Stummer Vogel
Gold'ner Käfig
Wagt nicht zu zeigen
Die Angst und die Wut
Die Flügel gestutzt
Die Hände gebunden
Sucht ein warmes Nest
Sucht ein warmes Versteck

Brennende Worte,
flammender Stift

Verbrennt die Wahrheit, verbrennt
die Schande

Wer soll helfen, wer ist schuld

Schalt es ein, verbrenn
den Schmerz

SPELL IT OUT

Had a dream
one
night

and I didn't look.
twice

Mother Goose stole the
canes from the
three
blind mice

Well, the
four

corners lie
in a
five

alarm fire...and
six

feet under is my
hearts desire

The
seven
deadly sins
ate
a hole in them all...

and a cat may have
nine
lives

but I watched
ten

little Indians fall
ten
little Indians fall
ten
little Indians fall

You'll get
over
me, baby

when you're
under
the gun
whatever leftover

you'll know
I'm right for once

Instead of giving
up

don't let it get you
down

you and two is
forward

I'll be back on the
ground
I'm
here

when you
need
me and
there

when
you want it.
and I may be wearing
out

but I watched
Ten little indians
fall
Ten little indians
fall
Ten little indians
fall

Set 'em
up

just to knock them
down

You may think you're
too cool for words
but let me spell it
out

let me spell it
out
let me spell it

BUCHSTABIEREN

Ich träumte in
einer
Nacht

ich sah nicht
zweimal
hin ...

Gänseliesel stahl die
Stöcke der
drei
blinden Mäuse

Die
Four

Corners liegen
im
fünffachen

Feuer...und
sechs

Fuß drunten liegt mein
Herzenswunsch

Die
sieben
Todsünden
fraßen
acht
Löcher hinein ...

Mag sein, daß Katzen
neun
Leben haben

doch ich sah
zehn

Kleine Indianer
zehn
Kleine Indianer
zehn
Kleine Indianer fallen

Du wirst
über
mich wegkommen

wenn Du
unter

Beschuß bist
was auch immer
links
liegen bleibt

wirst Du wissen,
diesmal hab' ich
recht

Gib nicht
auf

laß Dich nicht
unter
kriegen

Du und zwei sind
vorne

Ich komme auf den
Boden
zurück

Ich bin
hier
wenn Du mich brauchst

und
dort
wenn Du willst
vielleicht gehe ich
aus

doch ich sah, wie
zehn kleine
Indianer fielen

zehn kleine
Indianer fielen
zehn kleine
Indianer fielen

Stell sie auf
um sie niederzustoßen
Du glaubst, du bist zu
cool für Worte
doch laß es dir sagen
laß mich es sagen
buchstabieren

CANDYCANE DRAGON

Momma said "Don't run with scissors"

Momma said "Don't play with razors"

"Talk to the Candycane D r a g o n

If you're looking for the a n s w e r s . "

GET A GRIP

IF YOU LOOK OUT YOUR WINDOW
YOU CAN SEE A REAL GOOD DEAL
BUT IT EVEN GETS BETTER <BABE>
WHEN YOU'RE UNDER THE WINDOW SILL
JUST SOME REAL STRONG FINGERTIPS

YOU'LL GET A PLEASANT SURPRISE ——
IF YOU CAN ONLY GET A GRIP

MY MOMMA TOLD ME, MOMMA MOMMA
MY MOMMA TOLD ME, TO GET A GRIP
MY MOMMA SAID TO PICK THE VERY BEST ONE AND YOU ARE IT.

ALONE INSIDE

There is a place she guards she feels she's all alone inside one day she lost her soul, now this place she calls her home
It's quiet, it's haunting, there's a howling from the wind
Although no one likes it here, they're dying trying to get in
Offer her a flower and place it just right
One by one there are ten to touch so touch them left to right
"Watch out," she says.
"Watch out," she says.
"I'm watching out for you."
"I know," I say. "I know."

Der Zuckerdrache

Mamma sagt "Lauf nicht mit Scheren"

Mamma sagt "Spiel nicht mit Rasierklingen"

"Frag den Zuckerdrachen

wenn Du die Antworten suchst"

KRIEG'S IN DEN GRIFF

WENN DU JETZT AUS DEM FENSTER SCHAUST
SIEHT DU SCHON VIEL
ABER ES WIRD NOCH BESSER <BABE>
WENN DU UNTER DEM FENSTERSIMS STEHST
JETZT BRAUCHST DU KEIN BRECHEISEN
NUR STARKE FINGERSPITZEN
EINE SCHÖNE ÜBERRASCHUNG WARTET AUF DICH - -
WENN DU ES SCHAFFST, KRIEG'S IN DEN GRIFF

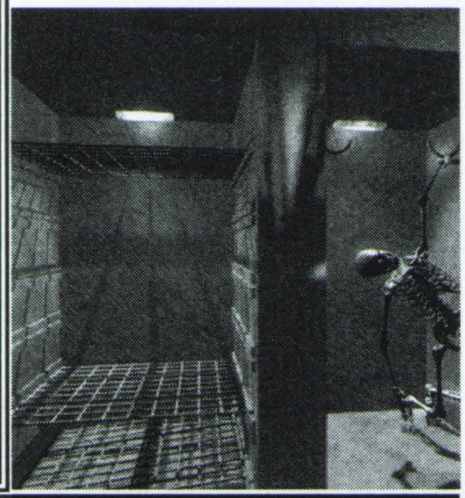
MAMMA SAGTE, MAMMA MAMMA
MAMMA SAGTE, KRIEG'S IN DEN GRIFF
MAMMA SAGTE, ICH SOLL DEN ALLERBESTEN WÄHLEN
UND DAS BIST DU!

GANZ ALLEIN

Es gibt einen Ort, den sie bewacht, ganz allein ist sie hier
Einst verlor sie die Seele, jetzt ist sie hier zuhaus
Gespenstische Stille, heulender Wind
Niemand gefällt's, doch sie sterben vor Sehnsucht nach diesem Ort
Schenk ihr eine Blume, leg sie richtig hin
Zehn gibt es zu berühren, berühr' sie von links nach rechts
"Paß auf", sagt sie. "Paß auf", sagt sie.
"Ich passe auf dich auf"
"Ich weiß", sage ich "Ich weiß".

KNOW YOUR ENEMY

EVERY MOMENT THAT YOU MIGHT STEAL LONELY PLACES CAN REVEAL
THE ONLY WAY AT THIS LITTLE GAME NOW IS TO KNOW YOUR ENEMY, AND TRUST WHO YOU CAN.
THERE'S EVIL THERE'S MADNESS BEHIND THOSE BABY BLUES
HE'S PULLING STRINGS' HE KNOW JUST WHAT TO DO
THERE'S NO TIME TO WORRY AND NO PLACE TO HIDE
IF YOU DON'T WATCH OUT YOU'LL
END UP TAKING YOUR LAST CADDY RIDE



IANYI

FROM THE DARK OF A FURNISHED ROOM
YOU SURFACE LIKE A MISSING PERSON
COVER YOUR EYES
BLOCK OUT THE SUN
LIVE IN THE SHADOW
FOR SO LONG.

BREATH OF LIFE...IANYI
READ LIKE A MYTH
WON'T SAVE YOUR LIFE
YOU RUN AND HIDE

FROM THE HEAT OF THE DESERT SUN
SHE RISES LIKE A MIRAGE
CANNOT TRUST YOUR EYES
LOOK AWAY
A BOOK ON A SHELF
UNTIL SHE'S GONE

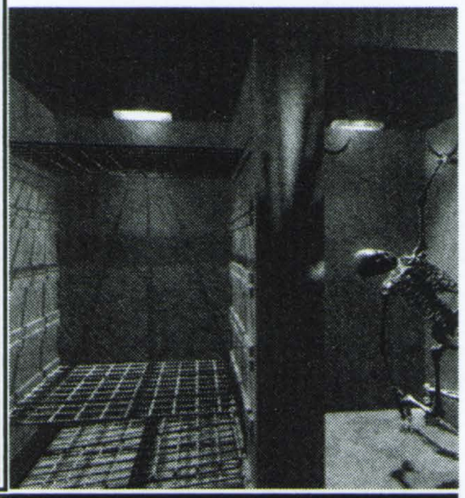
THE BREATH OF LIFE...IANYI
READ LIKE A MYTH...
BURN THE PAIN!

MOVE WITHOUT A THOUGHT

People enter
Don't come out
Never a scream
Never a shout
Just disappear
Into the night
No wonder then
We're full of fright
But something keeps
Me coming back
In spite of fear
Of sudden attack
I feel the draw
Of the Canyon Dark
Where shadow dance
And lightening sparks
My feet move without thought
To the cliffs so sharp and steep.
My will has no defense
Against these urgings dark and deep
Against these urgings dark and deep
And I need to know
What secrets this hell mouth keeps.
If I descend, will lever see,
Will I see the light of day?
Will I see the light of day again?

ERKENNE DEN FEIND

JEDEN GESTOHL'NEN AUGENBLICK
KÖNNEN EINSAME ORTE ZEIGEN
DIES KLEINE SPIEL KANNST DU JETZT NUR GEWINNEN,
WENN DU DEN FEIND ERKENNST, WENN DU NUR TRAUST, WEM DU KANNST.
HINTER DEN BLAUEN AUGEN STECKT BÖSES, STECKT WAHNSINN
ER HÄLT DIE FÄDEN, WEIß GENAU, WAS ER TUT
KEINE ZEIT ZUR SORGE, KEIN VERSTECK IST IN SICHT
GIB' ACHT, SONST IST'S DIE LETZTE FAHRT IM CADILLAC.
«ICH WEIß", SAG' ICH ,»ICH WEIß».



IANYI
AUS DEM DUNKEL DES MÖBLIERTEN ZIMMERS
TAUCHST DU AUF WIE VERMISST
BEDECK' DEINE AUGEN
SCHÜTZ' SIE VOR DEM LICHT
LEBE IM SCHATTEN
SO LANG, SO LANG.

ATEM DES LEBENS ... IANYI
LIES WIE EIN MYTHOS
WIRD DIR DAS LEBEN NICHT RETTEN
LAUF UND VERSTECK DICH

AUS DER HITZE DER WÜSTENSONNE
TAUCHT SIE AUF WIE EINE FATA MORGANA
TRAU DEINEN AUGEN NICHT
SIEH SIE NICHT AN
EIN BUCH IM REGAL
BIS SIE WEG IST

ATEM DES LEBENS...IANYI
LIES WIE EIN MYTHOS...
VERBRENN' DEN SCHMERZ!

GEDANKENLOS

Sie geh'n hinein
Kommen nie heraus
Kein Ruf, kein Schrei
Kein Wort
Nur weg
Verschwunden in der Nacht
Kein Wunder
Daß wir uns fürchten
Doch dennoch
Kehr' ich zurück
Trotz meiner Angst
Vor plötzlichem Angriff.
Ich spüre den Zug
Des dunklen Canyons
Wo Schatten tanzen
Und Blitz die Nacht erhellt.
Meine Füße tragen mich, gedankenlos,
Zu rauhen Felsen aus Stein.
Mein Wille ist wehrlos
Gegen die dunklen, tiefen Triebe.
Gegen die dunklen, tiefen Triebe.
Ich muß es kennen
Das Geheimnis des Teufels.
Ich gehe hinab. Werde ich jemals wieder
Das Tageslicht erblicken?
Das Licht noch mal erblicken?

MITWIRKENDE

HARVEST OF SOULS - MITWIRKENDE

PRODUKTION	WENDY ALBEE
DESIGN	MARCIA BALES
KÜNSTLERISCHE LEITUNG	RON SPEARS
LEITUNG SPIELENTWICKLUNG	WILLIE EIDE
KOMPOSITION/ LEITUNG SOUND-DESIGN	GUY WHITMORE
3D-GRAFIK	DAVE BEETLESTONE, MATTHEW BRAUCH, PHIL DOYLE, RON SPEARS, TOM SPRINGER
ILLUSTRATION	MARK BRILL, MARK SIGEL, RON SPEARS
ANIMATION	DAVE BEETLESTONE, MATTHEW BRAUCH, PHIL DOYLE, RON SPEARS, TOM SPRINGER
PRODUKTIONSGRAFIK	DEANE MARSTON, SHAWN KERR
SOUNDDESIGN	DAVID HENRY, BOYD POST
SPIELENTWICKLUNG	JIM GELDMACHER, SCOTT HONN
QS-LEITUNG	BERNADETTE PRYOR
QS-TEST	CADE MYERS, JAY SEESE, MARILYN WAGNER
SCRIPT	MARCIA BALES, JIM HICKS
TECHNIK	STEVE KINCAID, ANTHONY SCOTT
ZUSÄTZLICHE 3D-ARBEITEN	MARK SIGEL
ZUSÄTZLICHE ANIMATIONEN	MARK BRILL, PERRY CUCINOTTA, SHAWN KERR, DEANE MARSTON, MARK SIGEL
ZUSÄTZLICHE SFX	JAMES ACKLEY
ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG	JOE MOBLEY
KORREKTORAT	PHIL DOYLE

FILMSZENEN

REGIE	JIM HICKS
LEITUNG DER FOTOGRAFIE	TONY OBER
FILMBEARBEITUNG/DIGITALISIERUNG	JIM HICKS, CHUCK SAUL, JIM TIBBITS
DIGITALE EFX	JIM TIBBITS
KOMPRIMIERUNG	KENNY SMITH
BÜHNENMEISTER	BRUCE DONELAN

Bühnentechnik	Don Stier
Tonmeister	Robert Marts
Maske	Christy Gamer
Sound	Seattle Grip & Lighting

Rockvideo-Szenen

Regie/Konzept	Jim Hicks
Leitung der Fotografie/ Regie 2. Team	Mike "Spike" Zittritsch
Regieassistenz	Josh Turgeon
Produktionskoordination/ Kamera	Kelly McGinnis
Kamera/Technik	Tom Jones, Michael Kaneski
Toningenieur	Peter Barnes
Songtexte	Marcia Bales, Mark Brill, Phil Doyle, Willie Eide, Jim Hicks, Guy Whitmore
Gesang	September Luketz, Ethan Silrum, Guy Whitmore
Baßgitarre	Jonathan Cunningham, Ethan Silrum
Andere Instrumente	Guy Whitmore
Aufnahmestudio	Clatter & Din

Lokalisierung

Leitung	Antje Hink
Dialogregie	Cornelia Bitsch
Casting	LiteraTour
Studio	R&T
Übersetzung	Eva Stabenow

Deutsche Sprecher

Hubertus Gertzen	Max Wharton, Darkcloud
Peter Engel	Geist, Ivan Spencer
Marion Sawatzki	Norah Wharton, Telefonvermittlung
Jochen Bartels	Charles Spencer, Burt Thompson
Kathrin Höhne	Wendy Terreras, Reporterin, Anruferin in der Sendung
Manuela Romberg	Wetterbericht, Therese Bellairs, TV-Kommentatorin

Cornelia Bitsch	Pearl Larson
Christoph Lüdke	Anrufer in der Sendung, Phil Dunlop
Helmut Woestmann	George Bellairs, Keith Hickson
Michael Minopoust	Andrew Washington, Dave Laughton, Mike Weber
Patrick Blank	Stewart Warensky, Tad Matthews
Jürgen Andreas	Richard Talbot, Mack Farley, Desert Satellite-Vertreter

Die Band — Trip Cyclone

Ayne St. Martin	Wendy Terreras
Ethan Silrum	Mike Weber
Scott Catlin	Lyle Weber
Jason Lindsey	Dave Laughton
Kelly McGinnis	Olivia Farmer

Porträts

Oliver Albee, Wendy Albee, Julie Barnes, Josh Bentley, Will Bentley, Dave Beetlestone, Travis Brady, Kenneth Brown, Edith Brown, Howard Carson, McKenzie Doyle, Katherine Gardner, Elon Gasper, Lincoln Hoyt, Jennifer Jacobs, Al Lowe, Julie Lyman, Mike Navarre, Velvet Navarre, Ethan Silrum, Ayne St. Martin, Kim Smith, Eric Twelker, Steve Van Horn

Besonderer Dank geht an

Scott Lynch, Terese Gant, Gary Brown, Tammy Dargan, Steve Miles, Mark Seibert, Steve Van Horn, Sherry Wrana, Ron Stevens, Katherine Gardner, Cindy Vanous, Steve Bieler, Kenny Smith, Jeff Lane, Manny Schilling, Dianna Amorde, Eddie Ranchigoda, Sydney Highet, Eric Twelker, Elon Gasper, Chris Smith, CPC, MIS, SIGS, Seattle Art Institute, Rod Fong, Jay Lee, Dave Artis, Dan Foy, Greg Tomko-Pavia, Tony Hernandez, Giles Varner, Lisa Varner, Julie Lyman, Myrna Weh, Rikki Cleland-Hura, NIX Auto Wrecking und alle anderen Leute, die uns so großzügig ihre Zeit und ihr Talent zur Verfügung gestellt haben.

Handbuch

Script	Vanessa Raymond
Layout-Entwurf	Beck Design

dub VR Panorama Display Technology, Copyright 1996 dub Media Inc.
Datasets zur Verfügung gestellt von Viewpoint DataLabs International, Inc., 625 South State Street, Orem, Utah 84058 (USA).

SERVICELEISTUNGEN

KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 / 99 40 40 ***Rund um die Uhr***
Fax: 06103 / 99 40 35 ***Rund um die Uhr***

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **montags bis freitags von 9.00 - 19.00 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

2: A, B, C	3: D, E, F	4: G, H, I	5: J, K, L	6: M, N	7: P, R, S	8: T, U, V	9: W, X, Y	0: O, Q, Z

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Sierra wenden:

Sierra Coktel Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

SIERRA DEUTSCHLAND WEB SITE

http://www.sierra.de ***Rund um die Uhr***

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

HINTLINE

0190 / 515 616 ***Rund um die Uhr***

Nur in Deutschland erreichbar (1,20 pro Minute).

MAILBOX

06103 / 99 40 41 ***Rund um die Uhr***

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

Der Kundendienst von Sierra liefert die vorliegende Dokumentation als Nachschlagewerk für Sierra-Kunden.
Sierra unternimmt alle erdenklichen Anstrengungen, damit die darin enthaltenen Information zutreffend sind. Sierra übernimmt jedoch keine Garantie, weder ausdrücklich noch andeutungsweise, für die Genauigkeit, die Effektivität oder Vollständigkeit der in dieser Dokumentation enthaltenen Informationen.

SIERRA ON-LINE INC., SOWIE ALLE UNTERNEHMEN DER SIERRA-GRUPPE, IM FOLGENDEN KURZ "SIERRA" GENANNT, ÜBERNIMMT KEINERLEI GARANTIE ODER VERSPRECHEN, DAß DIE DARIN ENTHALTENE INFORMATION MIT IRGENDEINEM ODER ALLEN COMPUTERSYSTEMEN ARBEITET. SIERRA ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND FÜR DIE DARIN ENTHALTENE INFORMATION, EINSCHLIEßLICH ALLER SCHÄDEN UND AUSFÄLLE VON COMPUTER HARD- UND SOFTWARE-PRODUKTEN, DEM VERLUST DER GARANTIE, ODER DEM VERLUST VON DATEN DURCH DEN BENUTZER ODER DURCH EINE DRITTE PERSON.
WEDER MÜNDLICHE, NOCH SCHRIFTLICHE INFORMATIONEN, VON SIERRA, SEINEN ANGESTELLTEN, HÄNDLERN, DISTRIBUTOREN ODER VERTRETERN, SOLLEN DIESE EINSCHRÄNKUNG DER HAFTUNG ÄNDERN ODER IRGENDWELCHE NEUEN GARANTIEN HERSTELLEN.
IN KEINEM FALL WIRD DIE HAFTUNG SIERRAS JEDOCH DEN KAUFPREIS DES VON IHNEN GEKAUFTEN SIERRA-PRODUKTES ÜBERSTEIGEN.

Sie dürfen dieses Produkt für Ihre persönlichen Zwecke verwenden, aber Sie dürfen Reproduktionen des Handbuches, der Dokumentation oder des Codes dieses Produktes, gleich in welcher Form, nicht verkaufen oder weitergeben, oder dieses Produkt an einen Dritten vermieten. Sie dürfen nur ein einziges Exemplar dieses Produktes auf einem einzigen Terminal, das mit einem einzigen Rechner verbunden ist, verwenden. Sie dürfen dieses Produkt nicht auf einem Netzwerkverbund verwenden, oder es auf mehr als einem einzigen Rechner oder einem einzigen Rechnerterminal installieren.

Ihr Sierra-Kundendienst

Bitte schicken Sie diese Registrierkarte heute noch zurück!

und nutzen Sie unseren Kundenservice.

1. **Kostenloses Abonnement (1Jahr) der Multimedia News**: Erhalten Sie die aktuellsten Informationen über alle neuen **Sierra Coktel** Produkte.
2. **Kostenlose Hotline:** Spezialisten stehen bei unserer Hotline unter der **Nummer 06103 / 99 40 40 von Montag bis Freitag in der Zeit von 9 -19 Uhr bereit**, um Sie kompetent zu beraten.
3. **Qualität der Produkte:** Sie erhalten die Möglichkeit, innerhalb **von 180 Tagen** ab Kaufdatum beschädigte Disketten oder CDs bei uns umzutauschen.

**Dieses Abonement ist ein Jahr gültig nur EU-Länder ab Erhalt Ihrer Registrierkarte.*
Es wird kostenlos um ein weiteres Jahr verlängert ab Erhalt einer neuen Registrierkarte.

Bitte folgende Angaben in Großbuchstaben ausfüllen.

NAME:

Vorname: *Kundennummer:*

Straße:

PLZ: *Ort:*

Land: *Geburtsdatum:*

System:

PC Win95 ☐ PC Win 3.1 ☐ Mac ☐ Andere ☐

Zubehör:

Drucker: Ja ☐ Nein ☐ Modem: Ja ☐ Nein ☐

Internet : AOL ☐ Compuserve ☐ Andere On-Line Dienste ☐

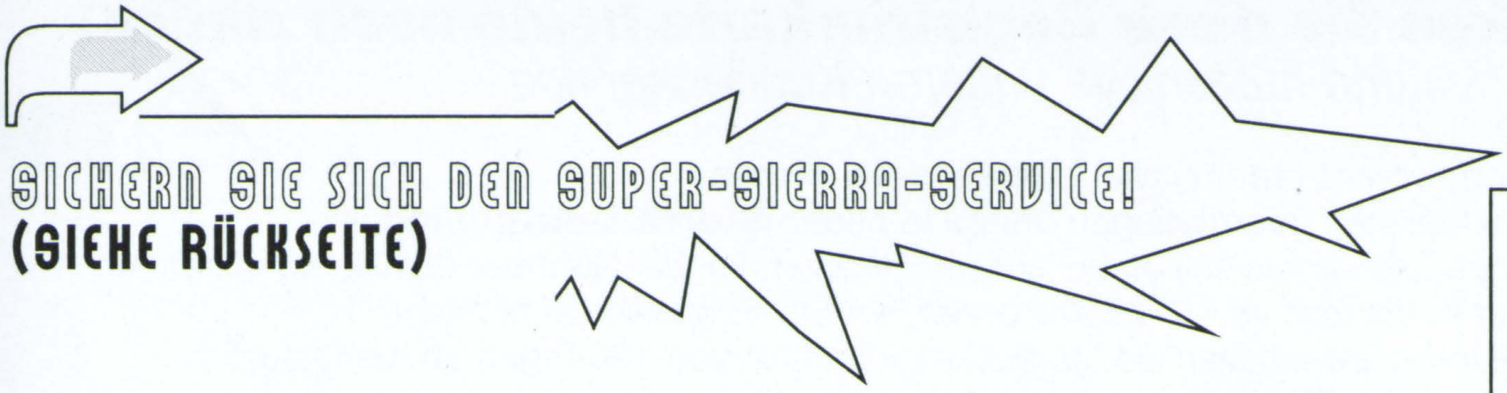
Bitte Zutreffendes ankreuzen

Email: @

Sierra-Produkt: **Bitte vollständigen Titel eintragen** Kaufdatum:

Gekauftes Produkt:

Name und Ort des Geschäftes, wo Sie das Produkt gekauft haben:



Eine
Briefmarke,
die sich
lohnt!

ANTWORT

Sierra Coktel Deutschland GmbH
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
Deutschland

BRANDNEU !

MYSTERY-THRILLER

http://www.sierra.de

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.

SIERRA®

S626052CZ06ZZ Deutsch